Reset

PERSONAGEM

Vaelor Avelar	JOGADOR(a) Adrian

TORMENTA

Qareen	Herdeiro	Bardo N9 Bucaneiro N1	10	Wynna
RAÇA	ORIGEM	CLASSE(S)	NÍVEL(IS)	DIVINDADE

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
0	+2	+2	+1	-1	+7

PV Máx.	PONTOS DE VIDA Atuais	PM Máx.	PONTOS DE MANA Atuais
63	63	39	39

ATAQUES

	BÔNUS NO Teste de Ataque	Dano	Crítico	Tipo	Alcance
Tridente	18	1D8+10	20	Perfuração	-

DEFESA

12 = 10 + 2 + 0 + 0 + 0

☑ Des	Bônus de Armadura	Bônus de Escudo	Outros
10	2	0	0

Penalidade total de Armadura 0

	Defesa	Penalidade
	0	0
	0	0

PROFICIÊNCIAS & OUTRAS CARACTERÍSTICAS

TAMANHO Médio 0 / 0

DESLOCAMENTO 9M

PONTOS DE EXPERIÊNCIA 000

PERÍCIAS

	PERÍCIAS	TOTAL	= 1/2 do Nível	+ Atributo	Treino	+ Outros
☐	Acrobacia ✠	7	5	Des	0	
☑	Adestramento ✯	16	5	Car	4	
☐	Atletismo	5	5	For	0	
☑	Atuação	18	5	Car	4	2
☐	Cavalgar	7	5	Des	0	
☐	Conhecimento ✯	0	0	Int	0	
☐	Cura	4	5	Sab	0	
☑	Diplomacia	16	5	Car	4	
☐	Enganação	12	5	Car	0	
☑	Fortitude	11	5	Con	4	
☐	Furtividade ✠	7	5	Des	0	
☐	Guerra ✯	0	0	Int	0	
☑	Iniciativa	11	5	Des	4	
☑	Intimidação	16	5	Car	4	
☐	Intuição	4	5	Sab	0	
☐	Investigação	6	5	Int	0	
☑	Jogatina ✯	16	5	Car	4	
☐	Ladinagem ✯✠	0	0	Des	0	
☑	Luta	9	5	For	4	
☑	Misticismo ✯	12	5	Int	4	2
☑	Nobreza ✯	10	5	Int	4	
☐	Ofício (_____) ✯	0	0	Int	0	
☐	Ofício (_____) ✯	0	0	Int	0	
☐	Percepção	4	5	Sab	0	
☐	Pilotagem ✯	0	0	Des	0	
☐	Pontaria	7	5	Des	0	
☑	Reflexos	11	5	Des	4	
☐	Religião ✯	0	0	Sab	0	
☐	Sobrevivência	4	5	Sab	0	
☑	Vontade	8	5	Sab	4	

✠ *Penalidade de armadura.* ✯ Somente treinado.

EQUIPAMENTO

ITEM	QTD	/ SLOTS	ITEM	QTD	/ SLOTS
Tridente (Equilibrada)					
Caveira Maldita					
Robe mistico aprimorado					
Camisa bufante aprimorada					
Adaga					

T$ 9300. Lim. carga_____. Carga Usada 0.

limite de carga = 10 + 2*Força (-1*Força se Força negativa)

DESCRIÇÃO

Teurgista Místico.

HABILIDADES DE RAÇA E ORIGEM

Desejos

Resistência Elemental. (Fogo)

Tatuagem Mística (Curar ferimentos)

Comandar

HABILIDADES DE CLASSE E PODERES

N1 - Audácia

N1 - Inspiração +1

N1 - magias (1º círculo)

N2 - Eclético

N2 - Esgrima magica

N3 - Aumento de atributo (Carisma)

N4 - Golpe Magico

N5 - Inspiração +2

N5 - Aumento de atributo (Carisma)

N6 - Magias (2º círculo)

N6 - Golpe Elemental

N7 - Conhecimento magico

N8 - Foco em magia (Toque vampirico)

N9 - Dança das Lâminas

MAGIAS

ATRIBUTO CHAVE Car MOD 7 TESTE DE RESISTÊNCIA _____ (10 + 1/2 nível + mod. atributo-chave)

Magia	Escola	Execução	Alcance	Área	Duração	Resistência	Efeito
- Curar ferimentos							
- Adaga mental							
- Benção							
- Escuridão							
- Toque vampirico							
- Campo De força							
- Oração							
- Runa de proteção							
- Orientação							
- Proteção divina							
- Servo morto vivo							

ANOTAÇÕES

Histórico, aliados, tesouros etc.

É permitido reproduzir esta página para uso pessoal. Em troca, visite-nos em www.jamboeditora.com.br.

Adaptação: LELEKO